

الباب الخامس

الخاتمة والاقتراحات

أ. الخاتمة

بناء على نتائج البحث وتطوير وسيلة تعلم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة لترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر في العالية الإسلامية الحكومية الأولى بمدينة بنجكولو، يمكن استخلاص النتائج التالية:

ان وسيلة تعلم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة التي تم تطويرها اعتبرت صالحة جدا بناء على نتائج تقويم خبير الوسائل وخبير المادة. فقد بلغ متوسط النسبة المئوية من تقويم خبير الوسائل ٨٩,١٥٪ بفئة صالح جدا، بينما بلغت نسبة تقويم خبير المادة ٨٨,٣٪ بفئة صالح جدا. وتدل هذه النتائج على ان الوسيلة قد استوفت جوانب صلاحية العرض، ومحتوى المادة، والجوانب اللغوية، والتفاعلية، ومدى ملاءمتها لاهداف تعليم مهارة الكلام. وقد تم تطوير الوسيلة باستخدام تطبيق كانفا من خلال دمج عناصر الرسوم المتحركة، والصور، والصوت، وفيديوهات الحوار، مما اسهم في ايجاد تعلم اللغة العربية بصورة اكثر جاذبية وتفاعلية.

كما ان وسيلة تعلم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة التي تم تطويرها تمتلك درجة عملية عالية جدا. فبناء على نتائج استبانة استجابة المعلمين، بلغت النسبة المئوية ٩٢٪. بفئة عملي جدا، بينما بلغت نسبة استجابة الطلاب ٩١٪. بفئة عملي جدا. وقد اعتبرت الوسيلة سهلة الاستخدام، وتساعد المعلمين في تقديم المادة، وتخلق جوا تعليميا اكثر نشاطا ومتعة، كما تزيد من دافعية الطلاب للتعلم. اضافة الى ذلك، يساعد استخدام الوسيلة الطلاب على فهم المادة بسهولة اكبر، والتدرب على مهارة التحدث باللغة العربية من خلال الصوت والحوار المتحرك الموجود في الوسيلة.

كما اظهرت استجابة الطلاب نحو استخدام وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة نتائج ايجابية جدا. فقد ذكر معظم الطلاب ان الوسيلة التعليمية جذابة، وسهلة الفهم، وتساعدهم على فهم المفردات والحوار باللغة العربية بصورة افضل. كما ان استخدام الرسوم المتحركة، والالوان، والصور، والصوت جعل الطلاب اكثر حماسا في متابعة التعلم، واكثر ثقة بالنفس في ممارسة التحدث باللغة العربية. واستطاعت الوسيلة ايضا ايجاد تعلم اكثر تواترا، مما جعل الطلاب اكثر نشاطا اثناء عملية التعلم.

وقد ثبت ان وسيلة تعلم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة قادرة على ترقية نتائج التعلم ومهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر. ويتضح ذلك من ارتفاع

متوسط درجات الاختبار القبلي من ٧١,٥٨ الى ٨٩,٢١ في الاختبار البعدي، مع متوسط قيمة ان غين ٠,٦٦ ضمن الفئة المتوسطة. اضافة الى ذلك، اظهرت نتائج الاختبار الشفهي لمهارة الكلام متوسط درجة بلغ ٨٧,١٣ بفئة ممتاز جدا. كما حصل ٢٥ طالبا على فئة ممتاز جدا، وحصل ١٣ طالبا على فئة جيد في جوانب الطلاقة، والدقة، والمفردات، والنطق، والتواصل. وبذلك، تعتبر وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة فعالة في ترقية مهارة الكلام لدى طلاب الصف العاشر.

ب. الاقتراحات

بناء على نتائج البحث الذي تم اجراؤه، يقدم الباحث بعض الاقتراحات التالية:

١. لمعلمي اللغة العربية

يرجى من معلمي اللغة العربية استخدام وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة كبديل من وسائل تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الكلام. فان استخدام الوسيلة المتحركة يساعد على ايجاد جو تعليمي اكثر جاذبية ونشاطا وتفاعلا، مما يجعل الطلاب اكثر دافعية للتعلم والتحدث باللغة العربية.

٢. للطلاب

يرجى من الطلاب الاستفادة من وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة بصورة مثلى من اجل تدريب مهارة التحدث باللغة العربية سواء داخل الفصل او خارجه. كما يرجى منهم ان يكونوا اكثر نشاطا في ممارسة الحوار باللغة العربية حتى تتطور مهارة الكلام لديهم بصورة افضل.

٣. للمدرسة

يرجى من المدرسة دعم استخدام الوسائل التعليمية القائمة على التكنولوجيا من خلال توفير الوسائل والبنية التحتية الداعمة مثل جهاز العرض، ومكبرات الصوت، وشبكة الانترنت، وغيرها من ادوات التعلم، حتى تسير عملية التعلم القائمة على الوسائل المتحركة بصورة اكثر كفاءة.

٤. للباحثين القادمين

لا يزال هذا البحث يملك بعض المحددات، لان الوسيلة المطورة تقتصر على مادة الانشطة اليومية في مهارة الكلام للصف العاشر فقط. ولذلك، يرجى من الباحثين القادمين تطوير وسائل تعلم قائمة على الرسوم المتحركة في مواد اللغة العربية الاخرى،

وتطوير وسيلة أكثر تفاعلية وقائمة على الانترنت حتى يمكن استخدامها بصورة اوسع وأكثر مرونة.

٥. التطوير وسائل التعلم

يرجى ان تستمر عملية تطوير وسيلة التعلم القائمة على الرسوم المتحركة، سواء من ناحية التصميم، او تنوع المادة، او الخصائص التفاعلية، او سهولة الوصول والاستخدام. فان تطوير الوسائل التعليمية الرقمية يعد امرا مهما من اجل جعل تعلم اللغة العربية أكثر تجديدا وفعالية وملاءمة لتطور تكنولوجيا التعليم في الوقت الحاضر.



قائمة المراجع

- Ahmad, M. Z., & Manaf, M. F. A. (٢٠١٧). Penggunaan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik untuk belajar Bahasa Arab. *Persidangan Antarabangsa Pengajian Islamiyyat*, ٦٥٥-٦٦٦.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (٢٠٢٢). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, ١(٣), ٧١٠-٧٢١.
- Al-Khuli, Muhammad Ali. (٢٠١٢). *Asalib Tadris al-Lughah al-'Arabiyyah*. Amman: Dar al-Manahij.
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (٢٠٢١). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas ٧. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. ٣. ٩٠-١٠٥.
- Belanisa, Fadilah, Fachrur Razi Amir, and Desky Halim Sudjani. ٢٠٢٢. "E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* ٣ (١): ١-١٢. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i1.4704>.
- Dian et al. (٢٠٢٥). Efektifitas Pembelajaran Bahasa Arab dengan Wordwall dalam Meningkatkan Antusiasme dan Pemahaman Siswa MA Al-Bairuny. *El-Syaker: Samarinda International Journal of Language Studies*, ٢(١), ٦٥-٧٢.
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (٢٠٢٠). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks

Budaya Lokal Untuk Pembelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*. 3(1). 49–60.

Enramika, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Pendidik Abad 21. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor*, 3(1), 568.

Fayrus, and Abadi Slamet. 2022. Model Penelitian Pengembangan (R n D).

Hamed, Abdul. (2008). *Pembelajaran Bahasa Arab: Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media*. Malang: UIN Malang Press.

Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., & Munsarif, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i2.131>

Kholis, Irsyad, Fatchurrozaq Sekolah, Tinggi Agama, Islam Nahdlatul, Ulama (Stainu, and) Madiun. 2018. “Pengembangan Bahan Ajar Modul Bahasa Arab Berperspektif Gender Bagi Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah.” *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama* 6 (2): 193–221. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/washatiya/article/view/3003>.

Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 0 Malang. *JINOTEP*

(Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam
Teknologi Pembelajaran, 4(2), 119-120.

<https://doi.org/10.17977/um.31vxi22.18p119>.

Kurniawan, C. S., & Nurhasanah, S. (2024). Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Canva Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara. *Pesan-TREND: Jurnal Pesantren dan Madrasah*, Vol. X, No. Y.

Lestari, Putri Ayunia, et al. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)* 2.1: 47-54.

Muliyah, T. P., Aminatun, D., Nasution, S. S., & Hastomo, T. (2020). Setiana Sri Wahyuni Sitepu, “濟無 No Title No Title No Title,” J. *Journal GEEJ*, 2.

Nurrita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171-187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>

Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. Ili B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Panjaitan, N. A. S., & Rasyid, H. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal of Education Research*, 4(2), 484-490.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.

Prihatni, Yuli, Widowati Pusporini, and Qodri Jamalulail. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Ajaran Tamasiswa Menggunakan Canva." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (3): 3290-3300.

Purnamasari, S. (2020). Pengembangan Praktikum IPA Terpadu Tipe Webbed untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Pancasakti Science Education Journal*, 9(2), 8-10.

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.

Ramadhani, A. I., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2020). Upaya Implementasi Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Instructional Development Journal*, 3(3), 188-202. doi : <http://dx.doi.org/10.24014/idx.v3i3.11727>

Rina Amelia, Slamet Triyadi, Uah Maspuroh. 2023. "3, 2, 1." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (23): 606-64.

Rosyidi, Abdul Wahab, dan Mamlu'atul Ni'mah. (2018). *Memahami Konsep Dasar Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Maliki Press.

Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.

Saputri, F. E., Annisa, M., & Kusnandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Augmented Reality (ar) Berbasis Android pada Siswa Kelas III SDN 10 Tarakan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 97-112.

Sari, N. D., & Vebrianto, R. (2017). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran kimia materi koloid terintegrasi nilai-nilai keislaman: studi literatur. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri* (pp. 696-702).

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v2i1.2983>

Sugiyono. 2020. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 2(2).

Tanjung, R. E., & Faiza, D. D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Sumber*, 12(22), 83.

Tarigan, Henry Guntur. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Tho'imah, Rusydi Ahmad. (2013). *Ta'lim al-Lughah al-Arabiyah Li Ghairi al-Natiqin Biha Manahijuhu wa Asalibuhu*. Kairo: Dar al-Fikr al-Arabi.

Triningsih, D. E., Karangploso, S. M. P. N., & Malang, K. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. 10(1), 128-133. <https://doi.org/10.30907/Cendekia.V10i1.667>

Wenda, D. D. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Untuk Pembelajaran Ipa Sd. Elementary School: *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 3(1), 39-50. <https://doi.org/10.31316/Esjurnal.v3i1.366>

Wulandari, A. S., Permana, N. D., Susilawati, S., Syarif, M. I., & Ilhami, A. (2022). Development of Science E-Modules for Middle Schools Integrated with Al-Qur'an Verses with Virtual Simulation of Solar System Material. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 8(2), 305-314.

Yudiyanto, Y., Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8909>

Zulfadewina, Z., Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman, Z. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308-1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.501>